**经营分析系统-数据项目汇总**

|  |  |
| --- | --- |
| **日期** | **修订记录** |
| 2019-8-23 | 创建文档 |
| 2019-8-27 | 修改和丰富《灵猫传》特性 |
| 2019-9-4 | 增加通用的退出游戏和僵尸项目特性 |
| 2019-9-7 | 优化僵尸项目的特性统计项 |
| 2019-9-9 | 增加2.5.4《灵猫传》道具情况统计 |
| 2019-9-12 | 增加GM工作台需求和装备鉴定的需求 |
| 2019-9-27 | 修改僵尸项目关卡分析的需求 |
| 2019-10-14 | 增加僵尸项目的玩家属性和内置广告统计需求 |

# 1 通用功能

## 1.1基础展示规则

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 时间（可选取时间段） | 平台拉取展示（所属渠道） | 指定服务器查询（含混服） | 区服 |
| 精确到日 | 可勾选多渠道 | 可勾选多服务器 | 大陆/港澳台/欧美 |

以上是打开所有表格的时候必须先进行的选项，所有的选项都支持“全选”。

此外，在选取多渠道后，页面上有选项“汇总”和“对比”，“汇总”即展示这几个渠道的用户数据之和；“对比”则是把这几个渠道的用户数据分别罗列展示，默认显示“对比”。

注：对于各产品专属数据中的一些复杂统计项，如果涉及到时间段选取会让数据过度复杂的话，可视实际情况，对于单项统计只能选取指定的单日

## 1.2通用运营数据

### 1.2.1运营数据总览

新增需求：

在当前页面增加新增与活跃图表，并且与上周同期作对比，标两种不同的颜色

图例如下：

### 1.2.2用户充值概况

原页签对应内容不变，增加“用户付费解析”页签。

基本定义：这是用来显示用户付费基本情况的数据。

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 新增用户数 | DAU | 付费用户数 | 付费渗透率 | 新用户付费数 | 新用户付费率 | ARPU值 | 新用户  ARPU值 |
| X月X日 | XXX | XXX | XX | X% | YY | Y% | XX | YY |

**名词解释：**

新增用户数：当日新增的注册用户

DAU：当日活跃用户数

付费渗透率：当日付费用户数/DAU\*100%

新用户付费率：当日新进用户的付费人数/新增用户数\*100%

付费用户数：当天有充值行为的用户数量，去重

新用户付费数：当天新增的注册用户中有付费行为的用户数量，去重

ARPU值：当日充值金额/付费用户数

新用户ARPU值：新用户当日的充值金额/新用户付费数

### 1.2.3用户留存数据

保持原页面功能即可

### 1.2.4新进数据

新增需求：

在当前页面增加当日实时新增

## 1.3通用资源统计

### 1.3.1钻石基本情况

基本定义：钻石（即游戏内充值货币，不同的游戏不一样，这里统称为钻石）在游戏内的使用和产生情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 钻石总增量 | 钻石总消耗 | 充值产出钻石量 | 福利产生钻石量 | 人均钻石消耗 | 人均福利钻石量 | 人均钻石存量 |
| X月X日 | XX | XX | XX | XX | XX | XXX | XXX |

名词解释：

钻石总增量：游戏中所有活跃用户账号里的钻石增加量，即通过所有渠道获得钻石之和

钻石总消耗：游戏中所有活跃用户使用钻石的量

充值产出钻石量：所有通过充值渠道产生的钻石量，包括充值额外赠送的也会算在内

福利产生钻石量：通过玩家完成每日任务等免费领取系统福利获得的钻石量之和

人均钻石消耗：钻石总消耗/DAU

人均福利钻石量：福利产生钻石量/DAU

人均钻石存量：当前用户钻石余额的均值

### 1.3.2金币基本情况

基本定义：金币（即游戏中的免费代币，不同的游戏不一样，这里统称为金币）在游戏内的使用和产生情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 金币总增量 | 金币总消耗 | 钻石购买金币产量 | 福利产生金币量 | 玩家自行生产金币量 | 人均产金币量 | 人均生产金币量 | 人均金币消耗量 |
| X月X日 | XX | XX | XX | XX | XX | XXX | XXX |  |

名词解释：

金币总增量：游戏中所有活跃用户帐号里的当日的金币增加量

金币总消耗：游戏中所有活跃用户在游戏内所有渠道的金币消耗量

钻石购买金币产量：玩家使用钻石购买金币的总量

福利产生金币量：仅限活动和成就奖励等给玩家的金币量

玩家自行生产金币量：玩家通过自己在游戏内的“劳动”（包括但不限于通过打副本获得、挂机获得、经营模拟获得等）所产生的金币量

### 1.3.3商城购买统计

基本定义：商城各种道具每天的购买情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 道具名称 | 购买数量 | 购买人数 | 总金额 |
| X月X日 | XXX | XX | XX | XX |

**名词解释：**

道具名称：是商城内可购买的道具的名称，每个ID对应一种不同的道具

购买数量：当天该商城该道具的总销量

购买人数：按用户账号去重

总金额：该商城道具的当日总销售额，只按钻石统计（绝大部分游戏都只有钻石和金币两种代币，且商城只能用钻石购买；如果有另外的代币，例如《明日方舟》的兑换券，那种就在特性统计中另外加开一个页签）

## 1.4用户付费详解

### 1.4.1用户充值情况

基本定义：统计用户的充值详细情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 充值6元人数 | 充值6元笔数 | 充值18元人数 | 充值18元笔数 | …… | 充值648元人数 | 充值648元笔数 |
| X月X日 | XX | XX | XX | XX |  | XX | XX |

**名词解释：**

该页面是统计不同充值金额的玩家分布情况，按字面意识汇总即可

### 1.4.2充值失败记录

基本定义：统计充值失败用户的情况

表头示意：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 充值失败用户ID | 所在渠道/服务器 | 失败原因 |
| X月X日 | XXX | XX | ？ |

**名词解释：**

该页面是统计充值失败的情况的，失败原因有多种，是否可以记录看实际情况，待定；如果不能记录原因，那就只记录次数

# 2 灵猫传专属

## 2.1剧情分析

### 2.1.1主线剧情分析

基本定义：这是指主线剧情的通过情况，用于判断各节主线剧情是否有存在异常

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 标题 | 章 | 节 | 通关人数 | 未通关人数 | 通过率 |
| 消息与决心 | 901 | 90104 | XXXX | XXXX | X% |

**名词解释：**

标题：章节名称

章：章ID

节：节ID

通关人数：被选择的日期的活跃用户通过这一节的人数

未通关人数：被选择的日期的活跃用户通过这一节的人数（打开但没有读到最终节点都算没有通关）

通过率：新用户通关人数/（新用户通关人数+新用户未通关人数）\*100%

关键节点：剧情中被设定为“关键节点”的内容，包括但不限于——重要选项、CG、小游戏……等，所有的关键节点都是不可跳过的

关键节点通过率：关键节点通过人数/（关键节点通过人数+关键节点未通过人数）\*100%

备注：这里的数据以一周为期限，会不断更新，例如一周内新注册的用户后来有通过该章节，则会被加入通过人数中

### 2.1.2主线剧情选项分析

基本定义：玩家在主线剧情中对于各分支选项的选择情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 选项答案 | 选项问题 | 标题 | 章 | 节 | 选择人数 |
| 静观其变 | 有人砸店怎么办 | 小云阁危机 | 901 | 90103 | XX |

**名词解释：**

选项答案：具体配置的选项（如果有多个选项就分别显示）

选项问题：选项配置的问题提示

剧情点：章节名称

选择人数：玩家对于该选项的首次选择

复选人数：某些选项是允许玩家花钱再去选一次的，这是统计花了钱选第二次的玩家数

### 2.1.3支线剧情分析

基本定义：统计玩家各男主支线当天的解锁与通过情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 所属男主 | 支线名称 | 获得人数 | 获得率 | 通过人数 | 通过率 |
| 安歌 | 花枝绛 | XXX | X% | XXX | X% |

**名词解释：**

获得人数：当日活跃用户中，所有得到该支线开启资格的人数

获得率：获得人数/DAU\*100%

通过人数：当日活跃用户中，所有已经通过该支线的人数

通过率：通过人数/DAU\*100%

## 2.2猫后院分析

### 2.2.1猫持有情况统计

基本定义：是玩家在游戏中拥有的猫情况的统计，主要关注SR和SSR猫的持有情况

在页面上要选取指定日期和渠道服，如果选取时间段，则把该时间段的数据按每天分别显示

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 猫名称 | 猫等级 | 总持有人数 | 最大单人持有数 | 所属持有者ID/昵称 | 总持有量 | 人均持有数 |
| 橘又又 | R橘猫 | XX | XX | YY | X | X |
| 布萌萌 | R布偶猫 | XX | XX | YY | X | X |
| …… |  |  |  |  |  |  |

**名词解释：**

总持有人数：指定日期、指定渠道服拥有该品种猫的活跃玩家数量

最大单人持有数：指定日期、指定渠道服所有拥有该品种猫的玩家中，拥有最多该品种猫的活跃玩家所拥有的实际数量

所属持有者ID/昵称：这里看实际情况拉取ID/昵称，便于下一步精细查询该玩家的情况

总持有量：指定日期指定渠道服该品种猫的总量

人均持有数：总持有量/总持有人数

### 2.2.2猫养成情况统计

基本定义：是玩家在游戏中对猫的养成情况统计，主要关注猫的等级和星级

在页面上要选取指定日期和渠道服，如果选取时间段，则把该时间段的数据按每天分别显示

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 猫名称 | 一星数量 | 二星数量 | …… | 平均等级 | 最高等级 | 最高等级数量 |
| 橘又又 | XX | XX | XX | X | X | X |

**名词解释：**

一星数量：指定日期指定渠道服处于1星的该品种猫总数，只对当日活跃用户进行统计

X星数量：以此类推，最高有多少星就统计到多少星

平均等级：指定日期和指定渠道服所有该品种猫的平均等级

最高等级：指定日期和指定渠道当日活跃用户持有的该品种猫当时的最高等级（可能是满级）

最高等级数量：拥有达到最高等级的该品种猫的活跃玩家数量

### 2.2.3玩家拥有的猫情况详情

基本定义：针对特定玩家查询他的猫的详细情况

在页面上输入该玩家的用户名/ID和渠道名（待确认：是否允许不同渠道的玩家有相同昵称？）

表头示意：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 持有的猫名称 | 当前等级 | 当前星级 |
| 橘又又 |  |  |

注：

当查询玩家拥有的猫时，就把该玩家所有的猫信息全部都拉出来

## 2.3玩家基本信息和行为分析

### 2.3.1活跃用户等级分布

基本定义：玩家的等级分布等基本信息

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1级玩家人数 | 2级玩家人数 | 3级玩家人数 | …… | 30级玩家人数 | …… |
| XX | XX | XX |  | XX |  |

**名词解释：**

这里统计的是当日活跃用户的等级分布，以当日结束时间时的玩家等级为准

### 2.3.2玩家基础行为

基本定义：是玩家在游戏中进行游戏行为的统计，包括并不限于游戏时长、登录次数等

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | DAU | 登录次数 | 游戏时长 | 猫后院时长 | 街市时长 |
| X月X日 | XX | XX | X | X | X |

**名词解释：**

登录次数：玩家24小时内登录游戏的次数（PS：如果短暂退出/切换页面下次再打开往往不需要重新拉起登录框的是不是不会被统计进去？）

游戏时长：玩家的平均游戏时长

猫后院时长：玩家在猫后院界面中平均的停留时长

街市时长：玩家在尚京街市界面以及情报副本中的平均停留时长

备注：由于剧情时长随着游戏时间的变长会投放得越来越短，按DAU统计时随时间变化过大，参考性不强，因此不做统计

### 2.3.3在线时长区间分布

基本定义：由于所有玩家的在线时长都是有详细的记录，在可视化展示时通过区间分布的方式来显示。

表头示意：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 猫后院/街市 | 0~10min | 10min~30min | 30min~1h | 1h以上 |
| 人数 | XX | XXX | XXX | XXX |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 游戏时长 | 0~10min | 10min~1h | 1h~2h | 2h~3h | 3h以上 |
| 人数 | XX | XXX | XXX | XXX | XXX |

### 2.3.4玩家各游戏步骤时间统计

基本定义：统计当天玩家每次退出游戏的时候是什么情景和时间

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 游戏步骤 | 平均完成时间 | 最短完成时间 | 最长完成时间 | 当日完成人数 | 当日失败人数 |
| 剧情-家中遇刺 | XXs | XXs | XXs | xx | xx |

**名词解释：**

平均完成时间：所选时间段内，完成这个步骤的所有玩家所用的平均时间

最短完成时间：如题

最长完成时间：如题

当日完成人数：当日顺利通过本步骤的玩家总数

当日失败人数：当日不能第一遍就通过该步骤的玩家人数

### 2.3.5指定玩家游戏行为查询

基本定义：查询指定玩家的游戏参与行为，当前页面只显示单个玩家的信息

表头示意（这是查询到的内容）：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 累积在线时长 | 累积登录次数 | 玩家等级 | 最后离开游戏时间 | 充值总金额 |
| XX | XX | XX | X月X日时分秒 | XX |

**名词解释：**

累积在线时长：该玩家在游戏中玩过的总时间长度

累积登录次数：该玩家游戏生涯的总登录次数

玩家等级：玩家当前的等级

最后离开游戏时间：如题，如果玩家当前在线，则统计的是上次下线的时间

充值总金额：如题

## 2.4花笺卡情况统计

### 2.4.1花笺卡产出情况

基本定义：统计花笺卡在指定日期、指定渠道的产出情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 花笺卡名称 | 单日产出量 | 活跃玩家持有率 | 当前平均等级 | 当前平均星级 |
| 情人蜜 | XX | X% |  |  |

**名词解释：**

单日产出量：指定日期该花笺卡被抽取/奖励获得的数量

活跃玩家持有数：当日活跃的玩家中拥有该花笺卡的人数/DAU\*100%

当前平均等级：当日持有该花笺卡的活跃玩家手中卡的平均等级

当前平均星级：同理

### 2.4.2花笺卡持有情况

基本定义：该页面用来查询指定玩家当前持有的所有花笺卡详细情况

在该页面需要输入玩家ID/昵称+选择渠道服

表头示意：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 花笺卡名称 | 当前等级 | 当前星级 |
| 情人蜜 |  |  |

## 2.5资源情况统计

### 2.5.1用户情报点统计

基本定义：情报点相当于情报阁委托任务时所消耗的体力，统计玩家的体力情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 人均小纸条产出 | 人均订单产出 | 人均福利产出 | 钻石购买 | 人均钻石购买 | 人均消耗 |
| X月X日 |  |  |  |  |  |  |

**名词解释：**

人均小纸条产出：小纸条是情报点产出的一种重要途径，统计指定时间指定渠道活跃用户通过该途径情报点总产量，在这个基础上除以DAU

人均订单产出：订单也是情报点产出的一种重要途径，统计指定时间指定渠道活跃用户通过该途径情报点总产量，在这个基础上除以DAU

人均福利产出：通过领取奖励、礼包等方式获得的情报点总量/领取用户数

人均钻石购买：钻石购买情报点的总量/钻石购买人数

人均消耗：当日情报点总消耗量/DAU

### 2.5.2用户原料统计

基本定义：统计猫后院的各种原材料产出及消耗情况，按天分别统计

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 材料名称 | 生产人数 | 生产总量 | 人均产量 | 人均消耗 | 人均存量 |
| 浮光麻 |  |  |  |  |  |

**名词解释：**

生产人数：当日生产了该原料的玩家人数

生产总量：如题

人均产量：生产总量/生产人数

人均消耗：当日该材料总消耗/消耗人数

人均存量：当日活跃用户该材料的总存量/DAU

### 2.5.3配方生产情况

基本定义：统计猫后院的各种配方每天玩家的生产情况，按天分别统计

表头示意：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 配方名称 | 生产人数 | 人均产量 | 人均生产次数 |
| 凡星绢 | XX | XX | X |

**名词解释：**

生产人数：当日有生产指定配方的玩家数

人均产量：当日该配方的总产量/生产人数

人均生产次数：当日对指定配方有生产行为的玩家的平均生产次数

### 2.5.4道具情况统计

基本定义：统计游戏中金币购买的几种重要道具每天的玩家购买与使用情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 小饼干购买量 | 小饼干购买人数 | 小饼干使用量 | 小饼干人均购买量 | 小饼干人均使用量 | …… |
| X月X日 | XX | XX | XX | XX | XX |  |

**名词解释：**

小饼干购买量：当日玩家在指定渠道和区服对小饼干的总购买量

以下同理，并且对商店的几种道具都分别统计

## 2.6委托任务统计

### 2.6.1委托首次通过情况统计

基本定义：玩家在游戏中首次通过情报副本（即委托任务）的情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 委托名称 | 当日首通人数 | 一星通关人数 | 二星通关人数 | 三星通关人数 | X星通关率 |
| 花朝节焰火 | XX | XX | XX | XX | X% |

**名词解释：**

委托名称：委托任务的名称，相当于副本/关卡的名称，在显示时，挨个显示当前游戏中有数据的所有委托名（如果某任务还没有玩家数据就不显示）

当日开启次数：指定时间内该委托的总开启次数

一星通关人数：指定时间内一星通关的总次数

二星通关人数：与上同理

三星通关人数：与上同理

X星通关率：X星通关人数/当日首通人数\*100%

备注：关卡通过统计时选择时间段以后，只显示该时间段的求和，而不分别显示每天每个委托的通过情况（因为委托实在是太多了，所以只求和，不分别显示，要不不便于查阅）

### 2.6.2委托通过的玩家等级分布

基本定义：各等级玩家首次接受任务后，对每个委托任务的完成情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 等级 | 该等级人数 | 花朝节0星提交次数 | 花朝节1星次数 | 花朝节2星次数 | 花朝节3星次数 | XXX0星次数 | XXX2星次数 | …… |
| 1级 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2级 |  |  |  |  |  |  |  |  |

**名词解释：**

纵轴拉开所有的玩家等级，以当天玩家的等级定

横轴拉开所有的委托关卡名称和星级，一共3星，包括0星提交的用户也算在内，最终统计每天每个等级的玩家通过每种副本的次数

该等级人数：当天停留在该等级的玩家人数（注：前期玩家升级较快，以当天最终的等级为准，向前倒推）

### 2.6.3委托关卡每日通过情况

基本定义：统计各委托任务每天被玩家打通关的总况

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 委托名称 | 当日开启次数 | 当日提交次数 | 提交率 | 星级通关率 | 人均开启次数 | 0星提交次数 | 1星提交次数 | 2星提交次数 | 3星提交次数 |
| 花朝节焰火 | XX | XX | X% | X% | XX | X | X | X | X |

**名词解释：**

当日开启次数：当天该委托任务的开启次数（相当于进入副本）

当日提交次数：当天该关卡被提交的总次数（零~三星都算）

提交率：当日提交次数/当日开启次数\*100%

星级通关率：当日一~三星提交的次数/当日开启次数\*100%

人均开启次数：当日开启次数/当日开启人数

X星提交次数顾名思义

### 2.6.4指定玩家的委托情况查询

基本定义：用于查询指定玩家当前委托任务的进度，了解玩家的个体差异

表头示意1：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 委托名称 | 领取次数 | 通过次数 |
| 花朝节焰火 | XX | XX |

注：该表是用来统计玩家过往委托任务的通关情况

表头示意2：

|  |  |
| --- | --- |
| 当前委托 | 委托完成进度 |
| 腰子好疼 | X% |

注：该表是用来查询当前该玩家的委托进度，因为每次只能领取一个委托，所以可以用来查看玩家卡在哪里；委托完成进度直接拉取参数

# 3 僵尸项目专属

## 3.1关卡分析

### 3.1.1关卡通关分析

基本定义：玩家在游戏中各种关卡的通过情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 关卡名称 | 关卡ID | 日通关人数 | 日通关次数 | 日开启次数 | 通关率 |
| X月X日 | XX | YY | XX | XX | XX | X% |

**名词解释：**

关卡名称：关卡的具体名称（例如：净化中央公园01）

关卡ID：如题

日通关人数：当日通过该关卡的所有玩家人数，只要通过一次即可

日通关次数：当日该关卡被所有活跃玩家的通过次数

日开启次数：当日该关卡被开启的次数

通关率：日通关次数/日开启次数\*100%

### 3.1.2关卡战力分析（暂时挂起，目前有替代近似算法）

基本定义：统计通过关卡的玩家的最低战力水平，每天刷新

表头示意：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 关卡名称 | 通关最低战力 | 通关最高战力 | 通关平均战力 |
| 净化中央公园1 | XX | YY | ZZ |

注：因为关卡数量特别多，所以该页面选了日期以后，就按日期纵向显示关卡名称；显示完一个日期的再显示后面日期的数据

### 3.1.3关卡体力消耗区间分布

基本定义：统计新进用户和当日活跃用户在游戏关卡中消耗体力值的人数分布，只要玩家每点一次“开始”进到游戏内，就消耗一次体力。分“新进用户”和“活跃用户”两个页签

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 人均消耗 | 消耗0点 | 消耗2点 | 消耗4点 | 消耗6点 | 消耗8点 | 消耗10点 | 消耗12~20点 | 消耗20点以上 |
| X月X日 | X | XX | XX | XX | XX | XX | XX | XX | XX |

**名词解释：**

人均消耗：当天指定用户群体的人均体力消耗值

开启X次：指当天的活跃/新进用户中，仅开启X次关卡的人数（因为这部分人能一定程度上反映最初流失用户的比例，因此单独统计）

以下同理

注：对于活跃用户，如果体力消耗0点，则说明该用户当天登录了游戏，领取了礼包或者干了别的事，但就是没有“开启战斗”；对于新进用户，如果体力消耗0点，说明该用户注册完成后进入地图，把第一把打完就从游戏中流失了

### 3.1.4玩家达到的最高关卡统计

基本定义：统计玩家当日达到的最高关卡，按关卡显示人数，在该页面要先选择日期，只能按每日统计

|  |  |
| --- | --- |
| 关卡名称 | 当日通关最高等级是该等级的人数 |
| 第一章第1关 | XX |
| 第一章第2关 | XX |

**名词解释：**

当日通关最高等级是该等级的人数：如题，该数值要不断刷新，只记录当日的最高值

注：下面把关卡全部展开统计

## 3.2玩家属性

### 3.2.1活跃玩家等级分布

基本定义：统计当前活跃用户的等级分布

表头示意：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 1级 | 2级 | …… |
| X月X日 | XX | XX | XX |

注：

等级横向排列，显示不全的部分拖滚动条即可

### 3.2.2玩家拥有英雄数量

基本定义：统计活跃用户的英雄持有情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 当日DAU | 持有英雄1 | 持有英雄2 | 持有英雄3 | …… |
| X月X日 | XX | X | X | X | X |

**名词解释：**

持有英雄1：当日活跃用户中拥有英雄1的用户数

以下同理

### 3.2.3玩家遗物花费总览

基本定义：统计活跃用户的遗物持有情况

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 购买0次 | 购买1~5次 | 购买6~10次 | 购买11~15次 | …… |
| X月X日 | XX | XX | XX | XX |  |

**名词解释：**

这是对活跃用户购买遗物次数进行的区间分布统计，显示的是每个区间段的人数

购买0~5次：指当日活跃用户中，购买遗物1~5次的人数

以下同理

### 3.2.4玩家持有遗物详情

基本定义：根据ID/昵称查询指定用户持有遗物的情况

表头示意：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 遗物名称 | 遗物1 | 遗物2 | …… |
| 遗物等级 | X | X | X |

注：遗物的统计暂时不做

### 3.2.5各怪物被抓捕情况

基本定义：统计玩家的怪物（boss）抓捕情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 怪物1抓捕人数 | 怪物2抓捕人数 | 怪物3抓捕人数 | …… |
| X月X日 | XX | XX | XX |  |

注：怪物数量多，横向显示品种；只对当日活跃用户进行统计

### 3.2.6玩家抓怪情况统计

基本定义：对活跃玩家当日的抓怪数量进行区间分布的统计

表头示意：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 抓1只怪 | 抓2只怪 | 抓3只怪 | …… |
| X月X日 | XX | XX | XX |  |

**名词解释：**

抓1只怪：当日活跃用户中，抓了1只怪的用户人数

以下同理

### 3.2.7活跃用户英雄出战情况

基本定义：对当日活跃用户和新进用户的使用英雄的情况进行统计

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | DAU | 总出战次数 | 男枪出战次数 | 男枪出战率 | 凯丽出战次数 | …… | 英雄N出战次率 |
| X月X日 | XX | XX |  | X% |  |  |  |

**名词解释：**

出站次数：当日活跃用户的关卡总开启次数（即包括点击“开启游戏”的次数+新注册用户总的开战次数，因为第一次开战没有扣体力）

男枪出战次数：当日玩家使用男枪来打关卡的次数

男枪出战率：男枪出战次数/总出战次数\*100%

以下英雄同理

注：该页面需要区分活跃用户和当日新增用户来进行统计

### 3.2.8英雄关卡出战情况

基本定义：对玩家选择不同的英雄来打不同的关卡的情况进行统计，用下拉框来选择不同的章节

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 第N章开启次数 | 英雄1开启次数 | 英雄1开启率 | 英雄2开启次数 | 英雄2开启率 | …… |
| X月X日 | XX | XX | X% | X | X% |  |

**名词解释：**

第N章开启次数：N是可选的，选择后显示当天这一章关卡开启的总次数

英雄1开启次数：当天玩家使用英雄1打第N章的次数

英雄1开启率：英雄1开启次数/第N章开启次数

以下同理

## 3.3玩家装备情况

### 3.3.1指定玩家装备查询

基本定义：由于玩家在游戏中获得的装备数量非常多，因此查询只针对玩家穿在身上的装备进行，显示玩家穿在身上的具体装备信息

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 角色名 | 头部 | 强化等级 | 衣服 | 强化等级 | …… |
| XXX | XXX | XX | XXX | XX |  |

备注：显示装备的名称和强化等级

### 3.3.2玩家装备鉴定行为

基本定义：统计玩家鉴定装备的行为，由于装备只能鉴定一次，所以鉴定次数=被鉴定的装备数

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 鉴定装备人数 | 鉴定装备次数 | 人均鉴定次数 | 绿色鉴定数 | 蓝色鉴定数 | 紫色鉴定数 | …… |
| X月X日 | XX | XX | XX | XX | XX | XX |  |

**名词解释：**

鉴定装备人数：当日指定服务器/渠道鉴定了装备的玩家人数

鉴定装备次数：当日指定服务器/渠道的装备鉴定次数

人均鉴定次数=鉴定装备次数/鉴定装备人数

绿色鉴定数：当日指定服务器/渠道鉴定的绿色装备数

以下同理

可鉴定的装备一共有绿蓝紫金红五个品级

### 3.3.3玩家已鉴定装备查询

基本定义：查询指定玩家的全部装备鉴定记录，包括详细的装备属性

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 装备名称 | 装备颜色品级 | 鉴定时间 | 增加属性1 | 增加属性2 | …… |
| XX | X | X | XX |  |  |

**名词解释：**

增加属性1：鉴定出的属性的名称和具体的值

鉴定时间：玩家执行鉴定操作的具体时间，精确到秒

注：不同颜色品级的装备能够鉴定出的属性量不同，最多可以5条，在表格上罗列即可

## 3.4广告情况

### 3.4.1广告播放情况

基本定义：统计指定渠道指定日期的广告播放情况

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 总广告播放次数 | 总广告播放人数 | 复活广告播放次数 | 复活广告播放人数 | 转盘广告播放次数 | 转盘广告播放人数 | 回体力广告播放次数 | 回体力广告播放人数 | …… |
| X月X日 | XX | XX | XX | X | X | X | X | X | …… |

**名词解释：**

总广告播放次数：指定日期指定渠道当天全部“播放广告”按钮被点击次数之和（包含其他所有的调用广告播放功能）

总广告播放人数：指定日期指定渠道所有主动调用广告播放的玩家数

复活广告播放次数：在复活的时候选择播放广告的总次数

复活广告播放人数：如题

写不下了，目前一共有5个广告播放途径，罗列如下：  
1）复活

2）转盘领奖励  
3）恢复体力  
4）商城宝箱  
5）签到

以上5种播放途径都需要在本页面统计总的次数

### 3.4.2复活广告详情

基本定义：对复活广告的播放情况进行详细统计

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 死亡第1次广告播放次数 | 死亡第1次钻石复活次数 | 死亡第1次放弃复活次数 | 死亡第2次广告播放次数 | 死亡第2次钻石复活次数 | …… |
| X月X日 | XX | XX | XX | XX | XX | …… |

**名词解释：**

死亡第1次广告播放次数：当天玩家第一次死亡并选择复活时，通过播放广告来复活的次数

死亡第1次钻石复活次数：当天玩家第一次死亡并选择复活时，通过花费钻石来复活的次数

死亡第1次放弃复活次数：当天玩家第一次死亡且没有选择任何方式复活的次数

以下统计同理

目前每天的复活次数给了3次，未来可能会给到5次，届时再扩展复活次数的统计

### 3.4.3转盘广告详情

基本定义：对转盘抽奖的广告播放情况进行详细统计

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | DAU | 抽奖1次人数 | 抽奖2次人数 | …… | 抽奖5次人数 |
| X月X日 | XX | X | X |  | X |

**名词解释：**

抽奖N次人数：当日点击转盘抽奖N次的人数。注意，这里统计的是总次数，抽奖5次即把当日的5次抽奖资格都用完的人数

### 3.4.4恢复体力的详情

基本定义：对玩家恢复体力的方式进行详细统计

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 钻石恢复体力次数 | 钻石恢复体力人数 | 广告恢复1次体力人数 | …… | 广告恢复4次体力人数 |
| X月X日 | XX | X | X |  | X |

**名词解释：**

钻石恢复体力次数：当天玩家消耗钻石恢复体力的总次数

钻石恢复体力人数：当天消耗钻石恢复体力的玩家人数

广告恢复N次体力人数：看了N次广告来恢复体力的玩家人数

### 3.4.5商城宝箱的领取详情

基本定义：统计玩家领取商城宝箱方式的详情

表头示意：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 普通宝箱广告开启次数 | 普通宝箱钥匙开启次数 | 普通宝箱开启人数 | …… |
| X月X日 | XX | XX | X | …… |

**名词解释：**

普通宝箱广告开启次数：当天通过播放广告开启普通宝箱的次数

普通宝箱钥匙开启次数：当天消耗钥匙开启普通宝箱的次数，注意，这个次数必须和钥匙消耗的数量一致

普通宝箱开启人数：当天通过任何手段开启普通宝箱的玩家人数总和

注：

宝箱的类型一共有三种——普通宝箱、贵重宝箱、神秘宝箱

### 3.4.6签到详情

基本定义：对玩家的签到情况进行详细统计

表头示意：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 总签到点广告人数 | 总签到点击人数 | 签到1播广告人数 | 签到1点击人数 | 签到2播广告人数 | …… | 签到7播广告人数 | 签到7点击人数 |
| X月X日 | XX | XX | X | X | X |  | X | X |

**表头示意：**

总签到点广告人数：当天所有点击广告双倍领取签到奖励的人数

总签到点击人数：当天所有正常签到没有看广告领双倍的人数

签到1播广告人数：当天通过播放广告获取签到1双倍奖励的人数

签到1点击人数：当天点击签到1只领取原始奖励的人数

以下同理

注：由于签到是按时间周期刷新的，但是玩家如果中途有断签，续签会接着之前的进度签，但是到了时间会刷新，某种程度上能反应流失和回流情况，为保证数据完整性，本页面只算各种特征值的总和

# 4 GM工作台

## 4.1功能概述

页面上的GM工作台主要用于产品上线后处理玩家的一些异常情况，并且进行官方的操作补偿等。在操作开始前，需要先选择游戏。

## 4.2操作功能

### 4.2.1角色资料查询

基本定义：通过玩家账号或ID，查询指定账号的角色资料，资料包括以下内容

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 账号：XXX | ID：XX | 平台：安卓/iOS | 渠道：vivo/华为等 | 等级：X级 |
| VIP等级：X级 | 注册时间：XX | 累计充值：XX |  |  |

### 4.2.2补偿道具

基本定义：给指定玩家或者指定区服的全体玩家进行道具补偿，操作步骤如下。

在功能界面上，首先选定渠道和服务器，且渠道和服务器做成可以勾选的，并且有“全选”功能，因为可能有全服补偿的需求。

选定服务器后，有选项“补偿服务器中全体玩家”和“补偿指定玩家”的选项。

选择“补偿服务器中全体玩家”后，即可设置补偿的道具内容，在点击“确认”按钮后需要有弹窗提示二次确认。

道具内容支持输入道具名称和道具ID两种方式查询。

输入数量

道具1

确认

添加道具

选择“补偿指定玩家”后，则需要编辑指定玩家的信息，支持批量导入（txt或excel皆可），玩家信息同样需要二次确认。

输入玩家ID/昵称

确认

批量导入玩家

增加玩家

所有的道具发放/补偿，都通过邮件附件的形式发送给玩家，玩家要上线去邮箱中接收。

因此，最后一步是编辑邮件内容（允许邮件内容为空），邮件的字数限制在50个字以内。

输入邮件要发送的内容

确认